BIBLIOGRAPHIE

« CYBERDEPENDANCE : QUELLE REALITE ?

QUELLE PREVENTION ? »

epica.cg59.fr

Pôle prévention des addictions
Département du Nord

Conseil Général
Département du Nord

PRESENTATION

Dès 8 ans, 80% des enfants jouent avec une console de jeux, 80% des 13-14 ans utilisent Internet, 73% des 12-17 ans sont équipés d'un téléphone portable (enquête IPSOS 2005 et TNS/SOFRES) : les jeunes générations ont grandi dans un environnement médiatique inédit et sont largement en rupture avec la génération précédente, notamment en ce qui concerne l'utilisation des outils numériques.

Face à cette « explosion » médiatique et virtuelle, les risques sont de voir apparaître des comportements problématiques, et nombreuses sont les craintes des parents et éducateurs se sentant dépassés voire « déboussolés ».

Cette bibliographie thématique comporte aussi bien des documents apportant un regard d'experts sur la problématique que des supports variés (guides pédagogiques, jeux, livres jeunesse, vidéos, …) destinés à accompagner de manière ludique la mise en œuvre d'actions de prévention.

Une sélection de sites Internet, en rapport avec la thématique abordée, est également proposée.

Tous les documents cités sont consultables en ligne et/ou empruntables au centre de ressources du Pôle Prévention des Addictions – EPICéA (voir présentation en page finale).

SOMMAIRE

GENERALITES SUR LES MEDIAS ..... p. 3

INTERNET ..... p. 6

JEUX VIDEO ..... p. 7

TELEPHONE PORTABLE ..... p. 9

USAGE PROBLEMATIQUE, CYBERDEPENDANCE ..... p. 10

EDUCATION AUX MEDIAS ..... p. 14

SUPPORTS PEDAGOGIQUES ..... p. 15

- EXPOSITIONS ..... p. 15
- FICHES / GUIDES PRATIQUES ..... p. 15
- KITS / MALLETTES ..... p. 17
- VIDEO ..... p. 18
- LIVRES JEUNESSE ..... p. 18
- BANDES DESSINEES ..... p. 20
- JEUX EN LIGNE ..... p. 22
- AFFICHES, DEPLIANTS, BROCHURES ..... p. 23

ADRESSES UTILES ..... p. 25

PRESENTATION DU CENTRE DE DOCUMENTATION ..... p. 28

GENERALITES SUR LES MEDIAS

Les Adolescents, leur téléphone et Internet : "tu viens sur MSN ?"/ METTON-GAYON C. - L'Harmattan, 2009, 202 p.
Une analyse du rôle des technologies de la communication, et, en particulier, le téléphone portable et Internet, dans la socialisation des enfants. L'auteur démontre que ces deux outils ne sont que des agents de socialisation parmi d'autres et que c'est le rôle des parents de favoriser les capacités de discernement de leurs enfants.
Cote JEU.14 MET

Les Ados et les médias/ PINET-FERNANDES, C. – Studyparents, 2008, 159 p.
Devant le succès grandissant des médias (télévision, Internet, téléphone portable...) auprès des adolescents, nombreux sont les parents qui s'inquiètent et se posent des questions sur les réels dangers d'une telle "consommation". Cet ouvrage propose de répondre à ces multiples questions en soulignant la place des parents dans une éducation aux médias et la dimension essentielle des médias dans la construction de l'identité adolescente.
Cote JEU.14 PIN

Culture d'univers : jeux en réseau, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique / BEAU F. - Fyp éditions, 2008, 259 p.
Fruit de la collaboration d'une quarantaine d'experts internationaux, ce livre rend lisible un sujet jusqu'ici complexe. Qu'en est-il vraiment de ces mondes virtuels qui suscitent souvent craintes ou fascinations excessives ? Des économies parallèles inédites apparaissent dans ces mondes virtuels. Elles surprennent par leur ampleur et leur complexité, investissant les jeux vidéo, mais aussi l'Internet et l'ensemble des médias. Des cultures contemporaines prospèrent en faisant jaillir du cyberespace des questions à présent incontournables : Que se passe-t-il dans la tête de tous ces joueurs ? Ces univers préfigurent-ils la société numérique du futur ? Et s'ils étaient à l'avant-garde d'une synthèse inattendue des médias au XXIe siècle ? Comment renouvellent-ils le rapport entre réel et virtuel ?
Cote SHU.14 BEA

L'Enfant au risque du virtuel / MISSONNIER S. ; TISSERON S. ; STORA M. - Dunod, 2006, 188 p.
Le développement des nouvelles technologies a bouleversé les habitudes sociales. En même temps, les écrans sont devenus capables d'inviter à un dialogue avec eux. Ils ne proposent plus seulement de regarder des images, mais font renouer avec des échanges interactifs précoces qui associent un bébé et un adulte dans des gestes, des mimiques et des vocalises partagés.
Ces usages s'accompagnent de formes inédites de socialisation, mais aussi de désocialisation. Dans ce livre, les auteurs psychologues, psychiatres et spécialistes reconnus dans ce domaine, tentent d'évaluer leur rôle dans la construction de la personnalité et ses dysfonctionnements. Ils décrivent en quoi ils accompagnent les repères de l'identité ou leur font obstacle. Ils s'interrogent également sur ce qui pousse certains enfants à s'y précipiter, sur leurs attentes et les risques qu'ils encourent.
Ce livre est un jalon important sur la voie de la compréhension des relations hommes/ machines. Il intéressera des cliniciens, mais aussi des pédagogues et des parents.
Cote ASP.14.04 TIS

Les Ecrans : grandeur et dépendance - Non-violence actualité, 2009, 112 p.
Le développement des écrans constitue une véritable révolution dans la communication, l'information, la culture, voire dans notre mode de vie. Mais tout cela ne peut se faire sans contrôle ni réglementation, sans accompagnement ni éducation. Garder la capacité de faire un usage limité et éclairé de ces outils, tel est le premier objectif du "Défi des 10 jours pour voir autrement", une action qui se développe dans les écoles et qui invite élèves, parents et enseignants à réfléchir sur ses dépendances.
Cote ASP.14 NON

Les Ecrans, ça rend accro ... / STORA M. - Hachette, 2007, 116 p.
Michael Stora, psychologue et psychanalyste, utilise les jeux vidéo dans son travail clinique avec des adolescents. Le risque du virtuel est, pour lui, avant tout fantasmatique. Le plus important est que les enfants ne soient pas seuls face à l'écran, mais accompagnés, pour leur donner la possibilité de s'exprimer et d'interagir en posant des questions. Il donne des exemples de sa clinique, avec les jeux qu'il instaure, permettant aux jeunes d'interagir différemment avec leur environnement. Au-delà de ce type d'accompagnement par le thérapeute, l'auteur voit même dans le jeu vidéo une possibilité d'auto-thérapie.
Cote ASP.14 STO

Les Ecrans dévorent-ils vos enfants ? / BRACHET-LEHUR, M. - Fleurus, 1997, 193 p.
A une époque où l'image sur écran fait partie du quotidien des petits et des grands, l'auteur, psychologue, explique comment se repérer dans ce nouvel univers et contrôler son influence sur l'esprit des enfants.
Entre télé et jeux de vidéo, vos petits fans vous inquiètent ? Découvrez les dessous de cette attirance... Ni apologie, ni critique des différentes activités sur écran, ce livre permet surtout aux parents, éducateurs ou enseignants de retrouver leur fonction.
Cote ASP.14.04 BRA

Les Enfants-puce. Comment Internet et les jeux vidéo fabriquent les adultes de demain / GRESILLON D. ; KERDELLANT C. - Denoël, 2003, 352 p.
Les jeux vidéo, Internet et le téléphone portable sont-ils dangereux pour les enfants ? En quoi les enfants-puces, ceux qui auront connu dès l'âge du biberon l'ordinateur et la console, seront-ils différents des adultes que nous sommes aujourd'hui ? En s'appuyant sur l'expérience de pays plus avancés dans la "démocratisation" du multimédia, sur les études scientifiques existantes et sur l'avis des spécialistes, les auteurs font le tri entre les idées reçues, les fantasmes et les dangers réels d'Internet et des jeux vidéos.
Cote ASP.14.04 GRE

Enfants sous influence : les écrans rendent-ils les jeunes violents ?/ TISSERON S. – Armand Colin, 2000, 175 p.
Les conséquences des images violentes sur les enfants préoccupent les parents, les pédagogues et les pouvoirs publics. Télévision, cinéma, jeux vidéo ont-ils une influence sur les comportements des «bandes», en particulier dans les banlieues ? Leurs effets sont-ils les mêmes selon qu'elles sont vues par des garçons ou par des filles, par des enfants de milieu social favorisé ou défavorisé ? Les enfants qui parlent plus facilement de ce qu'ils ont ressenti face à elles sont-ils mieux protégés que les autres ? Et comment interfèrent les groupes et les images pour entraîner des comportements violents qu'on est parfois tenté d'attribuer trop rapidement aux images seules ?
Cote JEU.14 TIS

Faut-il interdire les écrans aux enfants ? / STIEGLER B., TISSERON S. – Ed. Mordicus, 2009, 112 p.
En France, les enfants passent en moyenne plus de 1200 heures par an devant leurs écrans (télévision, ordinateur, console, téléphone portable). Devant cette nouvelle donne, les parents s'inquiètent : faut-il interdire les écrans ou au moins limiter leur accès ? Les écrans constituent-ils un frein au développement intellectuel et émotionnel des enfants ? Influencent-ils leur réussite scolaire ? Pour répondre à ces questions, Bernard Stiegler, philosophe, et Serge Tisseron, psychiatre et psychanalyste, apportent deux approches, deux points de vue pour appréhender la question.
Cote ASP.14 TIS

Guérir par le virtuel : une nouvelle approche thérapeutique / STORA M. – Presses de la renaissance, 2005, 215 p.
Dans une société où le jeu vidéo, le chat, Internet suscitent des angoisses croissantes, l'auteur (psychologue clinicien-psychanalyste) fait part de son expérience clinique du virtuel et offre ainsi un regard nouveau et nuancé sur cet univers qu'il connaît de l'intérieur. Il utilise lui-même des jeux vidéo comme moyen thérapeutique auprès d'enfants souffrants de troubles du comportement.
Cote ASP.14 STO

Influence des médias sur l'éducation des enfants et des jeunes (Actes de la journée d'étude du 9/12/2010) – Les Francas, 2010, 57 p.
Cette journée organisée par les Francas, membres du CIEM avaient pour objectif de travailler suivant trois axes complémentaires, visant à mettre en œuvre une politique cohérente sur cette question des jeunes et des médias, et des enjeux d'éducation.
http://www.collectifciem.org/IMG/pdf/CR_m-dias_9_d-cembre.pdf

Les Jeunes et les médias : les raisons d'un succès / CORROY L. (dir.) - Vuibert, 2008, 266 p.
Ouvrage collectif qui traite de l'intérêt des jeunes pour les médias. On y analyse notamment les raisons des succès et au contraire des "flops". Des séries télévisées aux magazines pour jeunes filles, des émissions de radio de libre antenne aux blogs des ados, une dizaine de chercheurs tentent d'apporter des pistes de réflexion à tous ceux qui s'intéressent aux adolescents et à leurs pratiques des médias.
Cote JEU.14 COR

La Manipulation des enfants par la télévision et par l'ordinateur / LURCAT L. - F-X de Guibert, 2008, 240 p.
Notre vie se déroule sous l'influence de la télévision et de l'ordinateur. L'imprégnation que nous subissons depuis l'enfance provoque comme une confusion entre la vie réelle et les images. Or plus d'un enfant sur deux dispose librement, dans sa chambre, d'un poste de télévision, ainsi que d'un ordinateur et de jeux vidéo. Les enfants, plus réceptifs aux influences, sont ainsi soumis à un véritable bombardement émotionnel. L'inquiétante virtuosité dont témoignent les enfants jeunes dans l'exploitation de toutes les possibilités offertes par l'ordinateur initie précocement les contacts les plus dangereux.
Cote JEU.14 LUR

Mon enfant n'est pas un cœur de cible / DESBORDES J.-P. – Actes Sud, 2007, 220 p.
Voici une enquête sur les relations incestueuses entre la télévision et nos enfants. On estime qu'ils la regardent en moyenne 796 heures par an, contre 850 passées à l'école. L'auteur a recueilli des témoignages de ceux qui « font » les programmes pour les petits de 1 à 10 ans, les avis des psychologues, des publicitaires, des maîtresses d'école... L'enjeu ? Révéler l'influence de l'écran sur les structures mentales des enfants, c'est-à-dire leur manière de penser, d'apprendre, d'écouter, de comprendre...
Jean-Philippe Desbordes montre que la télévision « formate » de futurs consommateurs, quitte à leur envoyer des images subliminales en pleine tête. Les publicitaires ramassent les gains, tandis que pèse sur ceux qui tirent la sonnette d'alarme une chape de plomb.
Cote ASP.14.04 DES

Les nouveaux médias : des jeunes libérés ou abandonnés ?- SENAT, 2008, 138 p.
Un rapport confié à David Assouline se propose de questionner l'impact des nouveaux médias sur la jeunesse. En outre il pose des questions qui entrent en résonance avec les interrogations des professeurs documentalistes : Qui sera responsable de l'éducation aux médias ? Faut-il en faire une matière obligatoire à l'école ? Quel doit être le rôle des médias eux-mêmes ? Ce rapport d'information tente d'apporter des réponses en faisant quelques propositions pragmatiques.
Cote JEU.14 ASS

Le Pouce et la souris : enquête sur la culture numérique des ados / LARDELLIER P. - Fayard, 2006, 229 p.
Ce livre propose de plonger dans la culture numérique des ados. Il est issu d'une année d'enquête sociologique (questionnaires, entretiens, débats…) avec 130 ados et jeunes étudiants et leurs parents. Les différents chapitres de ce livre sont consacrés à MSN, à Google, aux blogs, au téléchargement, aux jeux en réseau ou encore au " parler SMS ". Cet ouvrage donne des clés pour mieux comprendre le rapport si naturel liant nos ados aux TIC. Des pages sont aussi consacrées à la très ambiguë idéologie de la communication dans laquelle baignent ces jeunes, et aux dangers de la " cyber-addiction ". Il s'agit d'éclairer les parents et les enseignants, pour leur permettre d'accompagner cette révolution culturelle, familiale et sociale ; tout en répondant à cette question cruciale : pourquoi les ados de 2006 se sont-ils approprié les "nouvelles machines à communiquer" avec autant de ferveur ?
Cote ASP.14.05 LAR

Les 90 questions que tous les parents se posent : téléphone mobile, Internet, jeux vidéo ... / HENNO J. - Télémaque, 2007, 207 p.
Ce livre traite de la difficulté d'être des parents responsables aujourd'hui dès que l'on aborde le vaste sujet des loisirs et de l'électronique. Autant d'outils tellement présents dans la vie quotidienne que la situation est bien plus complexe à gérer. Une première série de questions traite des technologies de l'information de façon générale, puis de la musique et de la vidéo en ligne. L'auteur répond aussi aux questions sur le téléphone mobile, Internet et l'école, les jeux vidéo et les mondes virtuels. L'intérêt de ce petit ouvrage, c'est qu'il mêle des réponses très techniques et des considérations plus générales sur l'éducation.
Cote ASP.14 HEN

Tout ce qui est mauvais est bon pour vous : pourquoi les séries télé et les jeux vidéo rendent intelligent / JOHNSON S. – Ed. Privé, 2009, 260 p.
Les représentants culturels des pays occidentaux ne cessent de s'affliger de l'importance que prennent dans nos loisirs les nouveaux média au détriment de la littérature, du théâtre et même, plus récemment, du cinéma. Et si nous faisions fausse route ? Si en réalité ces loisirs censément débilitants nous rendaient plus intelligents ? C'est en tout cas la thèse que soutient l'auteur. Grand amateur de jeux vidéo et féru d'Internet, il s'appuie aussi bien sur son expérience personnelle que sur des études scientifiques pour aller à l'encontre des idées reçues et susciter la controverse.
Cote SHU.14 JOH

INTERNET

Adolescents. Confidences sur Internet - Ecole des Parents, 03/2009, n°577, 66 p.
"Ils sont nés avec Internet, formidable outil de communication… et ils s'en servent pour parler d'eux à leurs pairs, pour se rassurer, pour évoquer - par écran interposé - leurs problèmes, leurs angoisses et surtout pour entretenir un lien qu'ils souhaitent bienveillant… pour autant n'oublions pas que cet espace n'est pas hors droit ni hors danger et qu'il nécessite une certaine vigilance de la part de chacun : parents, éducateurs, professionnels… et adolescents !" Ce hors-série reprend les contributions du colloque Fil santé Jeunes d'octobre 2008, complétés par plusieurs articles de spécialistes.

Comprendre le comportement des enfants et adolescents sur Internet pour les protéger des dangers » - Fréquence écoles, 2010, 126 p.
Cette enquête vise à connaître et à comprendre les usages d'Internet chez les jeunes âgés de 8 à 18 ans. Sont d'abord abordés : les représentations d'Internet puis les fondations et bases de la pratique d'Internet chez les enfants et les adolescents ; la troisième partie offre un panorama détaillé de leurs pratiques ; une dernière partie est consacrée aux risques et préjudices.
http://www.fondation-enfance.org/IMG/pdf/Rapport_Frequence_Ecoles.pdf

Dossier pratique n°3 : les réseaux sociaux – Action innocence, 06/2009, 3 p.
Facebook, MySpace... autant de réseaux sociaux sur lesquels de plus de en plus d'adolescents se créent un profil pour discuter, échanger, partager... Action Innocence a développé un Dossier Pratique consacré à cette thématique, en collaboration avec Maître Vincent Dufief, avocat au barreau de Paris.
http://www.actioninnocence.org/suisse/Fichiers/ModeleContenu/629/Fichiers/Dossier%20Pratique%20n%c2%b03_R%c3%a9seaux%20sociaux_juillet%202009.pdf

Facebook : l'amitié en réseau ? - Cerveau & Psycho, 09/2009, n°35, p. 34-38
Contrairement à ce que l'on pourrait penser au premier abord, les nouvelles technologies de communication présentent bien des avantages en termes de relations sociales, en plus d'un intérêt psychologique pour les internautes eux-mêmes. Un chercheur de l'Université du Michigan a ainsi montré que les jeunes inscrits sur Facebook présentent un niveau d'estime de soi (privée et publique) qui augmente progressivement.

Génération Internet – Sciences humaines, 12/2009, n°17
Que font les ados sur Internet ? Quels sont les dangers ? Comment les parents se positionnent-ils ?

Internet dix ans après : où en sommes-nous ? / PERON-VERLOOVE, A-S. – Ed. de L'Hèbe, 2010, 90 p.
L'auteur se propose de faire le point sur le phénomène Internet, 10 ans après son entrée dans notre quotidien. Aujourd'hui, la plupart des foyers sont équipés d'une connexion Internet. Pourtant, la majorité d'entre eux ignore ce qu'est le phishing, le peer-to-peer... Beaucoup ignore qu'il laisse des "traces" en surfant voire qu'ils peuvent en devenir dépendants. Autant de questions auxquelles l'auteur répond dans cet ouvrage...
Cote ASP.14 PER

La Vie cachée d'Internet : réseaux, tribus, accros / MOATTI M. - Imago, 2002, 193 p.
A l'écart du Web grand public, des usagers "addicts" d'Internet sont apparus avec leur langage et leurs signes de reconnaissance ; jeux en ligne, chat mais aussi cybersexe, hackers et terrorisme constituent une nouvelle culture. Ces pratiques sont analysées par l'auteur qui montre notamment comment ces replis communautaires sont l'expression de nouveaux liens sociaux dans un monde virtuel à l'état de fiction.
Cote ASP.14 MOA

JEUX VIDEO

Comprendre l'impact des jeux vidéo : potentiels + dangers = responsabilités nécessaires / CHAMBLER-DUBOSSON M. - Chronique sociale, 2009, 115 p.
Le succès des jeux vidéo, qui remonte au début des années 1980, connaît en ce début de siècle un développement remarquable. Leaders du marché culturel, ces logiciels entre jouets et exercices nous offrent des possibilités de plus en plus diverses, dont il est bien difficile d'appréhender les risques comme les bienfaits. Comprendre les impacts du jeu vidéo, c'est avoir une vision élargie des causes et des effets de ce nouveau média sur les utilisateurs, l'industrie, et notre société. Cet ouvrage propose une analyse pédagogique des effets du jeu vidéo à travers son évolution et son fonctionnement.
Cote ASP.14 CHA

La Connaissance et la perception des jeux vidéo par les parents – IPSOS, Délégation Interministérielle à la famille, 2008, 21 p.
Quel intérêt portent les parents aux activités ludo-virtuelles de leurs enfants ? A priori un intérêt plutôt léger comme le montre cette étude réalisée auprès de parents d'enfants de 6 à 17 ans.
💻 **http://www.travail-solidarite.gouv.fr/espaces/famille/grands-dossiers/sondages-enquetes-famille/connaissance-perception-jeux-video-par-parents.html**

Dossier pratique n°4 : les jeux vidéo – Action innocence, 07/2009, 3 p.
Au sommaire de ce dossier réalisé avec Serge Tisseron, psychiatre et psychanalyste :
- Les jeux vidéo : état des lieux
- La question de la dépendance
- La violence dans les jeux vidéo
- Conseils pratiques

💻**http://www.actioninnocence.org/suisse/Fichiers/ModeleContenu/630/Fichiers/Dossier%20pratique%20n%c2%b04%20Jeux%20vid%c3%a9o_juillet09.pdf**

Du bon usage des jeux vidéo et autres aventures virtuelles / VIROLE B. - Hachette, 2003, 173 p.
Comme l'indique le titre, ce livre conteste que les jeux vidéo ne fassent qu'abrutir et isoler les jeunes, bref leur soient néfastes. L'auteur, psychanalyste, souligne en particulier leur apport dans le domaine des thérapies : ils permettent à des enfants et adolescents perturbés d'exprimer leurs problèmes autrement qu'en paroles. Par ailleurs, il estime que leur apport dans le domaine cognitif est certes différent de celui de l'apprentissage académique traditionnel, mais qu'il est réel : à l'école, l'enfant acquiert des connaissances l'une après l'autre, les analyse, puis les utilise ; dans les jeux vidéo, il perçoit simultanément une masse de données sur son écran et doit très vite décider, en fonction de ces données et de la réaction anticipée de l'adversaire, quelle est la meilleure façon d'agir, dans ce monde virtuel où il s'est investi. Autrement dit, ces jeux mettent en valeur des qualités de « rapidité, flexibilité, perception visuo-spatiale, anticipation d'action, intuition » que l'école ignore.
Cote ASP.14 VIR

« Les Jeux en réseau massivement multi-joueurs : du virtuel au réel » - Forum des droits sur Internet, 26/06/2006, 34 p.
Ces jeux en réseau touchent désormais une part non négligeable des internautes et suscitent des interrogations sur les apports et les dangers de ces nouveaux usages. Ce dossier aborde la vente de créations virtuelles ou de personnages sur des sites d'enchères en ligne, la conversion de monnaie virtuelle en monnaie réelle, la dépendance et les moyens de lutte, la protection des mineurs ou encore la lutte contre les nouvelles formes de triche. Cette publication fait suite à une Rencontre-débat organisée par le Forum des droits sur l'internet, en présence de plusieurs experts mais aussi de joueurs. Il reprend les principales contributions recueillies dans le cadre du forum de discussion organisé en partenariat avec « www.jeuxonline.info ».
💻 **http://www.foruminternet.org/telechargement/documents/dossier-jeux-20060626.pdf**

Jeux et Internet : quelques enjeux psychologiques et sociaux - Psychotropes, 2005, Vol. 11, n°2, p. 101-127
Cet article analyse les pratiques de jeu sur Internet selon un double point de vue, sociologique et psychologique. Les dispositifs technico-organisationnels des jeux sont présentés pour comprendre comment ils transforment les pratiques ludiques. Les auteurs proposent d'étudier comment les usages de ces jeux émergents et le sens qu'on peut leur donner. Ces pratiques ludiques s'accompagnent d'une transformation des rapports à soi et à l'autre, d'un rapport au corps ambivalent. Ces nouvelles formes de socialisation témoignent des transformations de notre société.

Les Jeux vidéo / HENNO J. – Le Cavalier bleu, 2002, 126 p.
Partant du fait que les jeux vidéos sont le premier loisir des ados et que cela inquiète les parents, ce livre a pour but de casser - ou du moins nuancer - un à un tous les poncifs habituels concernant les jeux vidéos style "ça rend bête", "ça rend épileptique", "la violence contenue dans ces jeux fascine et influence les ados"... Contient également un glossaire des termes liés aux jeux vidéo pour les profanes.
Cote ASP.14 HEN

Les Jeux vidéo : à la recherche d'un monde meilleur / LAFRANCE J.P. – Hermès Science Publications, 2006, 253 p.
Ce livre, qui dresse une histoire des jeux vidéo et montre leur impact au niveau économique et sociologique à l'heure où ils dominent de plus en plus l'industrie culturelle, présente plusieurs aspects du jeu. D'abord, une enquête quantitative et qualitative, menée au Canada permet de dessiner un portrait du joueur et d'étudier les caractéristiques sociodémographiques des adeptes et des non-adeptes des jeux vidéo. On y apprend, par exemple, qu'un individu sur trois ne joue jamais ou presque, mais que 20 % sont des gros joueurs, et que les filles jouent très peu, parce qu'elles préfèrent la conversation au téléphone, sur le chat ou par courriel. Dans les trois premiers chapitres, des textes de philosophes, de psychologues et d'anthropologues donnent une définition du jeu et étudient les mécanismes de fonctionnement de l'activité ludique. L'auteur compare ensuite ces réflexions à celles des joueurs eux-mêmes (on note certaines distorsions entre les deux discours). Cinq jeux anciens et nouveaux, qualifiés de mythiques parce qu'ils ont généré toute une série de clones, sont ensuite présentés. Il s'agit de Doom, Tetris, Myst, The Sims et World of Warcraft. D'autres aspects sont abordés dont le phénomène d'immersion des joueurs dans un autre monde ou la saisie du jeu comme élément constitutif de la construction de l'identité et de la sociabilité chez l'individu...
Cote ASP.14 LAF

Les Jeux vidéos : pratiques, contenus et enjeux sociaux / FORTIN T. ; MORA P. ; TREMEL L. - L'Harmattan, 2006, 240 p.
Cet ouvrage se propose d'étudier le phénomène des jeux vidéo sous deux angles majeurs : la pratique des jeux en réseaux et les contenus de jeux de "civilisation". Les auteurs mettent à jour toute la complexité des ces ensembles qui ne se trouvent pas sans lien avec la situation sociale de leurs différents acteurs ou utilisateurs.
Cote ASP.14 FOR

Le Monde de Warcraft : ma vie en ligne parmi 9 millions d'accros / BOURRE J.-P. - Ed. Scali, 2008, 239 p.
World of Warcraft est le jeu "online" qui permet à plusieurs milliers de joueurs d'être ensemble dans un même univers virtuel, avec leurs émotions, leurs désirs, leurs choix personnels ; bref une deuxième vie, un monde parallèle, concocté en 1995 par une firme américaine (Blizzard). Aussitôt c'est le succès : plusieurs millions de connectés dans le monde. Des gens jeunes ou moins jeunes, qui passent des jours et des nuits sans quitter l'écran de l'ordinateur. Les psychologues s'interrogèrent assez vite sur le pouvoir de fascination du jeu dont on dit qu'à haute dose il a le pouvoir de déconnecter les gens du réel. Or l'auteur, après avoir plongé dans ce jeu, reconnaît qu'il est difficile de revenir à la réalité. Ce témoignage relativise toutefois la position diabolisante des médias par rapport au jeu (par exemple en rationalisant le chiffre des cas cliniques par rapport au nombre important de connectés).
Cote ASP.14.T BOU

La Pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ? / ROUSTAN M. - L'Harmattan, 2004, 224 p.
Comble une lacune dans le champ d'étude des pratiques virtuelles et de ce qui est devenu un véritable phénomène de société, tout âge et classes sociales confondus. Sans stigmatiser une pratique souvent montrée du doigt ou décrite avec une certaine condescendance de la part des élites intellectuelles, la quinzaine d'auteurs qui signent les contributions rassemblées dans l'ouvrage cherchent à percer à travers différentes approches et disciplines les réalités qui sous-tendent les mondes virtuels.
Cet ouvrage à la démarche interdisciplinaire se consacre dans la première partie à la problématique du corps face à la machine. La seconde prend comme point d'entrée le lien social, en examinant ce qui sépare ou unit le pour de faux du jeu virtuel et le pour de vrai du jeu social (le jeu en réseau par exemple). La troisième et dernière partie du livre s'articule autour de la notion de culture au sens large, avec notamment une étude autour du jeu « The Sims » mettant en parallèle les processus ludiques avec les modes d'action de la société de consommation américaine et les rôles sociaux sexués qui la sous-tendent.
Cote ASP.14 ROU

TELEPHONE PORTABLE

Ados et téléphone portable – Nouveaux usages, nouveaux dangers : le rôle des parents ? (Dossier de presse) – UNAF, Action innocence, 10/2009
L'UNAF et Action innocence ont demandé à TNS SOFRES de réaliser la première étude sur le téléphone portable dédiée aux jeunes, avec un double objectif : mieux connaître les pratiques et délivrer des conseils aux parents pour accompagner leurs enfants dans l'usage du mobile.
💻 **http://www.unaf.fr/spip.php?action=dw2_out&id=2088**

La Culture du mobile : mon portable, c'est moi ! – Sciences humaines, 08/2007, n°185
En dix ans, le téléphone est entré dans toutes les poches. Tous les observateurs s'accordent à dire qu'il a changé notre vie. Oui, mais dans quel sens ?

Dossier pratique n°5 : Les ados, leur portable et l 'internet mobile – Action innocence, 2010
ACTION INNOCENCE et l'UNAF ont demandé à TNS Sofres de réaliser, en septembre 2009, la 1ère étude sur le téléphone portable dédiée aux jeunes de 12 à 17 ans avec un double objectif : mieux connaître les pratiques et délivrer des conseils aux parents pour accompagner leurs enfants dans leurs usages.
💻 **http://www.actioninnocence.org**

Génération téléphone : les adolescents et la parole / CADEAC B., LAURU D. - Albin Michel, 2002, 221 p.
Brigitte Cadéac, à l'origine du Fil Santé Jeunes, s'interroge ici avec Didier Lauru, psychanalyste à L'Ecole des parents, sur la fonction du téléphone. Et leur « écoute » de l'adolescence ouvre des pistes de réflexion sur cette tranche d'âge mais aussi sur la communication intersubjective.
Cote JEU.14 CAD

Jamais sans mon portable – Cerveau & Psycho, 03/2008, n°29
Le téléphone portable est devenu une préoccupation majeure des adolescents. Cette évolution a profondément remanié leur socialisation ainsi que les rapports entre enfants et parents.

Plus jamais seul. Le phénomène du téléphone portable / BENASAYAG M. – Bayard, 2006, 111 p.
En quelques années, le portable a envahi notre quotidien: il offre des possibilités infinies, toujours nouvelles, censées nous rendre libres. Mais, si l'on creuse la question, cette image se révèle bien fausse. Le portable permet une localisation permanente du moindre de nos mouvements. Est-ce là la liberté ? Cette liaison incessante avec les autres, rendue possible par le portable, cache une cassure des liens sans précédent. Le portable serait finalement la marque de notre incapacité tragique à être avec nous-mêmes, et de ce fait, avec les autres.
Cote ASP.14 BEN

Le Téléphone portable à l'adolescence : rupture du cordon ou fil à la patte ? – Le Courrier des addictions, 2003, Vol. 5 n°1 – p. 23-25
Le téléphone portable pourrait-il présenter des inconvénients spécifiques à l'adolescence ? Par bien des aspects, ses avantages viennent à l'encontre des acquisitions nécessaires à cette période de la vie...La question qui se pose est de savoir si dans le contexte si particulier de l'adolescence, la possession d'un téléphone portable peut avoir des répercussions sur le plan psychique. D'autant que le fait même d'être portable et individuel modifie considérablement les aspects classiques du téléphone.

USAGES PROBLEMATIQUES, CYBERDEPENDANCE

Accros à l'écran ? Du Tamagotchi au cybersexe, et pourquoi pas ! / MATYSIAK J.-C. - Ed. Pascal, 2006, 144 p.
L'écran a-t-il le pouvoir de nous accrocher jusqu'à nous rendre dépendants ? Les enfants, ados, jeunes adultes, risquent-ils de décrocher de la réalité, lorsqu'ils fuient dans le monde virtuel des jeux vidéo ? Sommes-nous vulnérables au pouvoir diabolique de l'écran ? Et la télé - dans cette civilisation de l'image -, par son effet captivant est-elle addictogène pour des millions d'individus ? Le procès intenté aux émissions de télé-réalité racoleuses, aux séries médiocres, aux jeux d'argent dégradants, ne cache-t-il pas la fragilité du téléspectateur ? Avouons-le, pour la plupart d'entre nous, le des rapports à l'image est entaché de honte sournoise. Portables, jeux virtuels, télé, Internet, MSN, cybersexe..., dans la jungle des discours et des opinions sur cette cyberculture, faut-il être alarmiste ou se rallier à la grande parade des écrans ?
Les auteurs donnent à voir que la situation n'est pas si catastrophique et qu'il est préférable d'examiner nos comportements face aux écrans, pour pouvoir en mesurer les risques, plutôt que de diaboliser les objets.
Cote ASP.14 MAT

Les Accros d'Internet / ROCHON J.P. – Libre Expression, 2004, 270 p.
La dépendance n'est pas exclusive à l'alcool ou aux drogues. La cyberdépendance présente des caractéristiques communes à ces autres dépendances. Des hommes et des femmes passent tous leurs loisirs, sinon tout leur temps, devant l'écran de leur ordinateur et leur conjoint les quitte pour cette raison. L'auteur nous démontre que cette cyberdépendance guette quiconque ne fait pas preuve de modération en naviguant dans Internet. Il nous offre un tour guidé de la problématique, ainsi que des témoignages de cyberdépendants ou de leurs proches.
Cote ASP.14 ROC

Addiction à Internet - THS, 12/2005, Vol. VII N°27, p. 1365-1370
Peut-on parler d'addiction à Internet. Les avis sur ce sujet divergent, la dépendance physique n'étant pas évidente et le lien médical inexistant. De plus il n'y a pas dans ce trouble de consommation d'objet provoquant accoutumance et modification de la conscience. Pourtant trois facteurs des addictions sont ici présents : les compulsions, la perte de contrôle et la poursuite du comportement malgré la reconnaissance de ses conséquences négatives. Il reste pourtant très difficile aujourd'hui de proposer des stratégies validées de traitement.

L'Addiction à Internet chez l'adolescent – Le Journal des Professionnels de l'Enfance, 2002, n° 20, p. 21-22
Pour les adolescents "drogués du web", à qui l'ordinateur procure un plaisir de toute-puissance, tous les autres domaines de l'existence sont relégués au second plan. Et quand les drogués du web veulent être aidés, ils recherchent des groupes de soutien sur Internet. L'addiction à Internet, quant à elle, peut être déterminée dans ses caractéristiques.

L'Addiction aux jeux vidéo, une dépendance émergente? - Enfance et Psy, 2006, n°31, p.125-133
Les consultations d'addictologie commencent à recevoir et à suivre des personnes dépendantes à Internet et plus particulièrement aux jeux vidéo. Cette forme d'addiction très médiatisé reste pour autant marginale et simplement émergente sans constituer un phénomène de masse. Tout en expliquant les mécanismes de l'addiction aux jeux vidéo, Marc Valleur propose de prendre acte du développement des jeux vidéos comme nouvelle forme culturelle et d'y réfléchir au regard ce que nous savons de la fonction du jeu dans le psychisme et dans notre société.

Les Addictions à Internet : de l'ennui à la dépendance / HAUTEFEUILLE M. - PAYOT, 2010, 200 p.
Devenue un vrai problème de société, la cyberdépendance concerne les jeunes comme les adultes au travers des jeux, des chats ou du « cybersexe ». Cet ouvrage en donne la définition et les moyens pour la soigner. Les auteurs portent un regard lucide et déculpabilisant sur cette toxicomanie sans drogue et peut aider les prisonniers du net qui veulent s'en sortir et leur entourage. Près de trente millions de français utilisent Internet. Pas toujours pour le meilleur : le contenu de nombreux sites s'avère toxique (sites pornographiques, racistes ou sectaires, jeux violents…) et cet outil de tous les possibles possède un potentiel addictif reconnu. Au point qu'un nouveau mot a fait son apparition dans le langage presque courant : celui de cyberdépendance.
Cote ASP.14 HAU

Adolescence et mondes virtuels - Psychotropes, 06/2009, Vol.15 n°1, p. 5-91
Au sommaire de ce dossier :
- La cyberaddiction existe-t-elle ?
- Jeux vidéo : entre nouvelle culture et séductions de la "dyade numérique"
- L'addiction au virtuel : une présence sans absence
- Les jeux vidéo, des utopies expérimentales
- Internet : un amplificateur pour les addictions comportementales

Ados accros à l'écran ? Fantasmes et réalités - ANPAA Rhône-Alpes, 2009, 41 p.
Ce document fait suite aux journées « Ados accros à l'écran ? Fantasmes et réalités », organisées dans quatre départements de la région Rhône-Alpes au printemps dernier. Il reprend le résumé des communications et met à disposition les premiers résultats de l'enquête de l'ANPAA 69 sur les usages d'Internet et des jeux vidéo auprès d'un millier de jeunes de la région.
http://www.cirdd-ra.org/img_publications/85_ANPAA_ActesColloqueAdosAccrosEcran_sept09.pdf

Cyberdépendance : le « chat » et la souris – Addictions, 06/2007, n°18 – p. 16/17
Blogs, chats, e-mails ... Tous ces outils de communication, devenus incontournables, au bureau comme à la maison, envahissent parfois nos vies au point de tourner au piège. [Résumé de la revue]

La Cyberdépendance : état des lieux et propositions / GROSSKOT A., JEANNETEAU P. - Assemblée Nationale, 2008, 11 p.
Ce rapport, rédigé par deux députés, fait le point sur les notions de cyberdépendance, d'addiction sans produit et émet un certain nombre de propositions pour prévenir, informer et encadrer les joueurs.
www.anitea.fr/download/rapport_cyberdependance.pdf

La Cyberdépendance : fondements et perspectives - Centre Québécois de Lutte aux Dépendances, 11/2006, 32 p.
Quel devrait être le champ d'études de la cyberdépendance ? Quels sont les résultats des études sur l'usage de l'Internet ? Est-ce que la cyberdépendance est un nouveau trouble mental ? Quelles sont les conséquences négatives de la cyberdépendance pour le cybernaute ? Comment fait-on le diagnostic de la cyberdépendance ? Existe-t-il des tests de cyberdépendance ? Existe-t-il un ou des traitements ? Telles sont quelques-unes des questions auxquelles la présente étude tente d'apporter des réponses.
www.cqld.ca/publications/cyberdependance.pdf

La Cyberdépendance en 60 questions/ NAYEBI J.-C. - Retz, 2007, 128 p.
L'auteur, spécialiste reconnu des troubles liés à la modernité, évoque toutes les interrogations relatives à la cyberdépendance. Le jeu, le sexe et la communication sur le réseau sont mises en perspective dans une visée informative, et des conseils sont dispensés quant à l'établissement d'une discipline de la consommation du Net, pour les jeunes et pour leurs aînés. Les intervenants des secteurs de l'enfance et de la santé y trouveront les informations capitales quant au diagnostic de cette conduite addictive moderne.
Le jeu des questions-réponses permet de reproduire fidèlement les associations d'idées les plus fréquemment évoquées par les proches des cyberdépendants ou les parents inquiets.
Un guide efficace et d'une grande actualité qui apporte des informations cliniques aux praticiens et des solutions pratiques aux parents et aux non-spécialistes.
Cote ASP.14 NAY

La Cyberdépendance : mieux maîtriser la relation à Internet / PFEIFER S. - Empreinte temps présent, 2010, 101 p.
La dépendance à la pornographie sur le Net et ses possibles remèdes constituent le principal objet de cet ouvrage. Un bon guide pour ce sujet délicat. L'auteur, psychiatre et protestant, décrit cette addiction sous ses différentes facettes : pourquoi et comment elle piège souvent des « messieurs tout le monde », époux et (bons) pères de famille. Comment, quand l'entourage la découvre, elle provoque de véritables drames familiaux. Concret, précis et bien documenté, ce livre constitue un bon guide sur ce sujet délicat et douloureux.
Cote ASP.14 SAM

La Dépendance présumée au jeu/ VALLEUR M. - Pédagojeux, décembre 2008
Dans cet article, Marc Valleur, psychiatre au Centre Médical spécialisé Marmottan, fait le point sur la réalité clinique des addictions aux jeux vidéo. La rareté relative des réelles problématiques addictives, qui concernent essentiellement les fameux M.M.O.R.P.G (jeux à monde persistant, type World Of Warcraft), contraste fortement avec l'importance des demandes provenant de parents inquiets.
http://pedagojeux.fr/sujets-sensibles/la-dependance-presumee-au-jeu

Internet : passion ou addiction - Le Courrier des addictions, 07/2009, Vol.11 n°3, p. 21-22
Bien que controversé, le concept d'addiction à Internet émerge au niveau international. Plusieurs auteurs ont plaidé pour son inclusion dans le futur DSM-V, ce qui signifie la nécessité d'un relativement rapide sur les critères diagnostiques.

Internet rend-t-il accro ?/ DESCHRYVER B. ; RIFAUT F. - Labor, 2005, 183 p.
Ce livre écrit par des travailleurs sociaux belges, aborde trois concepts encore méconnus en Belgique : la cyber-addiction, la cyber-sexualité et les jeux sur Internet. Les auteurs définissent d'abord le concept d'addiction et décrivent de manière simple les addictions à Internet; aux jeux en ligne et à la "cybersexualité".
Cote ASP.14 DES

Jeux et mondes virtuels : du plaisir à l'addiction – Sciences humaines, 12/2009, n°17
Avec le Web sont apparus de nouveaux types de loisirs qui envahissent le quotidien de certains internautes jusqu'à leur faire négliger la vie réelle. Mais où commence la dépendance, et comment s'en sortir ? Réponses de Marc Valleur.

Les jeux vidéo, un phénomène qui nous interroge - Dépendances, 04/2006, n°28
Au sommaire de ce numéro, plusieurs articles - Les addictions sans substances ; - Les enjeux d'une passion ;- Accro au jeu : témoignage ; - La prévention de l'usage nocif des jeux vidéos ; - Addiction aux jeux vidéo versus addiction aux jeux d'argent ; - Une approche anthropologique de l'addiction aux jeux vidéo

Le Lien de dépendance addictive à Internet, une nouvelle forme d'addiction ? - OMNSH, 10/2006, 66 p.
Etude psychanalytique assez technique de la dépendance addictive à Internet, organisée en trois volets :
- la dépendance addictive à Internet dans sa relation à l'expérience de satisfaction "primaire" : une rencontre-restauration de la jouissance narcissique ;
- Internet comme objet-écran entre le dedans et le dehors ou l'impossible séparation avec l'objet ;
- de la dépendance narcissique à l'objet primaire au mode narcissique d'investissement de l'objet : l'investissement narcissique d'Internet comme objet de dépendance.
💻 **http://www.omnsh.org/spip.php?article94**

Ordinateur : une dépendance ? Internet et les jeux vidéo en ligne : quelle prévention pour les nouvelles addictions ? Acte de la journée d'étude du 27 novembre 2006. - Les Cahiers de Prospective Jeunesse, 06/2008, n°47, 32 p.
Les demandes des acteurs de terrain en matière de prévention des conduites addictives sont de plus en plus nombreuses en ce qui concerne les dépendances à l'écran (ordinateur, téléphone portable, jeux vidéo...). Pour répondre à ces préoccupations, l'équipe du CLPS de Mons-Soignies en Belgique ont organisé une journée d'étude en novembre 2006. La lecture des contributions réunies ici offre un point de vue nuancé quant aux risques de dépendance liés à l'usage de l'ordinateur par les adolescents. S'il existe de véritables cas d'addiction au virtuel, la majorité des usages intensifs des jeux vidéo et d'Internet font partie du cheminement "normal" des adolescents.

Tout objet de plaisir peut devenir une addiction - La Santé de l'Homme, 07/2008, n°396, p. 4-8
Entretien avec Michel Stora, psychologue, psychanalyste et thérapeute auprès de personnes dépendantes aux jeux. Il refuse de classer l'addiction aux jeux vidéo comme dangereuse. Elle peut, en effet, selon lui être également source de bien-être et antidépresseur. Plutôt que de dresser un tableau négatif des jeux vidéo, il propose plutôt de donner les moyens d'aider les adolescents à s'en sortir en les dissuadant d'avoir une consommation excessive.

Les Usages problématiques d'Internet et des jeux vidéo : synthèse, regard critique et recommandations – Institut Wallon pour la Santé Mentale, 2009, 113 p.
Le premier chapitre de ce rapport constitue un essai de contextualisation de la question des TIC (Technologies de l'Information et de la Communication) et de leurs usages. Ensuite, les auteurs questionnent le terme de « cyberdépendances » et les enjeux qui peuvent y être associés. Leur réflexion porte sur le choix des mots et des métaphores qui viennent actuellement construire cette problématique sur des repères conceptuels propres aux assuétudes. Les chapitres suivants portent sur les dimensions épidémiologiques puis étiologiques des « passions obsessives » que peuvent susciter Internet et les jeux vidéo. Les auteurs tentent dans ce cadre, de rendre compte d'approches théoriques différentes (cognitivo comportementaliste et psychodynamique).
💻 **http://www.iwsm.be/pdf_dir/UPTIC.pdf**

Utilisation pathologique d'Internet : une intégration des connaissances - Alcoologie et Addictologie, 2008, T.30 n°3, p. 275-283

Cet article vise à faire le point sur l'utilisation pathologique d'Internet qui fait de plus en plus l'objet de consultations. Chez ces patients, Internet structure leur vie et on observe les mêmes effets néfastes que pour n'importe quelle autre forme de dépendance. Cet article aborde les spécificités d'Internet, définit l'utilisation pathologique d'Internet ainsi que les caractéristiques associées au phénomène et le traitement adéquat.

EDUCATION AUX MEDIAS

Attention écrans ! Apprendre à voir autrement – Non-Violence Actualité, 01/2009, n°302 – 26 p.
Au sommaire de ce numéro consacré aux écrans :
• Apprendre à « voir autrement » - Édito
• Le danger des écrans - Entretien avec Serge Tisseron
• 10 jours sans écrans : le Défi d'une école de Strasbourg, par Serge Hygen d'Eco-Conseil
• Réduire le temps devant les écrans : le Défi québécois a 5 ans, par Jacques Brodeur, animateur de l'association québécoise Edupax
• Comment organiser sans son école le Défi des 10 jours sans écrans ?
• Le programme S.M.A.R.T. à l'origine du Défi, par Yann Meunier, Directeur du Stanford Health Improvement
• Fiche Parents : Les petits et l'écran, mode d'emploi
• Comportements : jeux vidéo violents et conduites agressives, par Laurent Bègue, membre de l'Institut Universitaire de France et professeur de psychologie sociale à l'université de Grenoble.
• « Graine de Citoyen », à Angers : une expérience d'éducation à l'image, par Claire Chéné
• Ressources
Cote ASP.14 NON

Cyberdépendance : quelle réalité, quelle prévention ? - Le Journal de l'Animation, 02/2009, n°96, p. 14-27
La jeune génération passe globalement 800 heures par an à l'école, 80 heures à discuter avec sa famille et 1500 heures devant un écran. Comment appréhender cette omniprésence des nouvelles technologies ? Comment aborder l'outil informatique en fonction de l'âge ? Comment aider les jeunes face aux risques de dépendance ? Autant de questions abordées dans ce dossier.

Education aux médias et à l'Internet – Ministère de l'Education nationale, 11/2009
Ce dossier montre l'intérêt éducatif de l'éducation aux médias et par les médias et propose une sélection commentée de sites spécialisés. Le sujet est envisagé sous divers angles, pédagogique, culturel et juridique.

http://www.educnet.education.fr/dossier/education-aux-medias

L'Education du citoyen internaute - Les Dossiers de l'ingénierie éducative - 10/2007, N°59
"Contre le discours de l'Internet-addiction et du Web-danger, ce dossier prend le parti d'insister sur le triptyque imprégnation de la culture web-apprentissage critique-formation, à travers des récits de classe et des actions lancées par les académies."
http://www2.cndp.fr

Manuel à l'usage des parents dont les enfants regardent trop la télévision/ TISERON S. - Bayard, 2005
Ce livre, qui se veut un guide pratique, tente d'aider les parents de très jeunes enfants ou d'adolescents, à avoir les bonnes réactions par rapport aux images car c'est à partir de ces réactions que le jeune construit ses repères. Contient également des chapitres sur la presse, la publicité et le cinéma, les jeux vidéo, les jeux de rôle et Internet.
Cote ASP.14.04 TIS

Médias et santé : développer l'esprit critique – La Santé de l'homme, 07/2008, n°396 – p. 13-41
Ce dossier propose une mise en perspective de "l'information santé ": de quoi parle-t-on ? Quel repérage dans le foisonnement du "marché de l'information santé" ? Quelles clefs de lecture et de décryptage des médias? La deuxième partie du dossier aborde à travers des entretiens avec des spécialistes des médias les relations des jeunes avec les différents moyens de communication et leur manière de les consommer.
La dernière partie du dossier présente une série d'expériences dans le cadre de programmes d'éducation à la santé où le développement du regard critique vis-à-vis des médias était le but recherché.

S U P P O R T S D ' I N T E R V E N T I O N

EXPOSITIONS

T'es où ? : Internet, téléphonie, jeu vidéo - Ministère de la Jeunesse, des sports et de la vie associative, 2008
Cette exposition, composée de 21 planches, s'adresse aux parents, aux éducateurs, aux enseignants, aux jeunes et moins jeunes pour les inviter à porter un autre regard sur les usages d'Internet, du jeu vidéo et de la téléphonie mobile. Ni moralisateur, ni normalisateur, ni «jeuniste», elle se contente de donner la parole et l'image afin de comprendre et de s'interroger.
Cote ASP.14 BRE

FICHES / GUIDES PRATIQUES

Les Bons usages d'Internet / BREDA I., HOURT C. - Librio, 2008, 79 p.
Peut-on tout dire sur un chat ou un blog ? Quels risques prend-on en téléchargeant musiques et films ? Comment vérifier des informations glanées sur Internet ? Cet ouvrage s'efforce de répondre à ces questions concrètes, en apportant à la fois des explications sur le fonctionnement d'Internet, des conseils d'utilisation et des références juridiques pour approfondir certains points.
Cote ASP.14 BRE

Ecrans et médias, une affaire de famille / BATON-HERVE E. - UNAFAM, 2004, 54 p.
Ce guide tente de répondre aux questions que se posent bon nombre de parents au sujet des médias, de leur gestion, de leur influence. La première partie a pour objectif d'apporter au lecteur quelques connaissances utiles à la compréhension des médias. La seconde essaie de transmettre quelques conseils aux parents désireux de "bien faire".
Cote JEU.14 BAT

Enfants et adolescents face au numérique : comment les protéger et les éduquer / NAYEBI J.-C. - ODILE JACOB, 2010, 236 p.
Les enfants et les adolescents sont la première génération à être née et à grandir avec les nouvelles technologies. Internet, les jeux virtuels, etc. Il est donc difficile pour leurs parents et leurs éducateurs de cerner les risques qui y sont liés et plus encore de les en préserver. L'auteur a rédigé cet ouvrage pour les y aider.
Cote ASP.14 NAY

Fais voir : 20 fiches d'activités pour mener des actions d'éducation aux médias - APTE (Audiovisuel pour tous dans l'éducation)
20 fiches d'activités pour mener chez soi ou dans sa structure des activités d'éducation aux médias... Le principe et simple : 1 fiche, 1 thématique, deux activités.
http://www.apte.asso.fr/sp/FAIS-VOIR.html

Les Fiches pédagogiques du CLEMI/ SAVINO-BLIND J., BREDA I. – CLEMI (Centre de Liaison de l'Enseignement et des Médias d'Information)
Toute une série de séquences d'activités à mener en classe, de la maternelle au lycée, autour de 6 thèmes : - Découvrir les médias ; La source des informations ; S'informer avec Internet ; Photos et images de presse ; Autour de la télévision ; Avec un téléphone portable
http://www.clemi.org/fr/ressources_pour_la_classe/fiches-pedagogiques/

Internet, nos enfants et nous ! / QUIGNAUX J.P. - Bayard Jeunesse, 2008, 59 p.
L'auteur, spécialiste en économie de l'information et de la communication, encourage les parents à s'aventurer, avec leurs enfants, dans l'incontournable labyrinthe qu'est l'Internet.
Cote JEU.14 QUI

Jeux vidéo et ados : ne pas diaboliser, pour mieux les accompagner / PHAN O. – Ed. Pascal, 2009, 127 p.
Pour la majorité des adolescents, les jeux vidéo restent une source de plaisir, loin de l'image néfaste qui les rend responsables de la violence des adolescents d'aujourd'hui. Cependant, la personnalité et l'environnement du joueur peuvent parfois poser problème et rendre le joueur dépendant. Ce guide propose d'ouvrir des espaces de compréhension mutuels entre parents et enfants en définissant les limites de ce qui relève d'une pratique addictive et de ce qui reste une pratique ludique.
Cote ASP.14.05 PHA

Lâche un peu ton ordinateur ! : comment mettre des limites ? / COPPER-ROYER B. ; FIRMIN-DIDOT C. – Albin Michel, 2006, 131 p.
L'ordinateur est devenu pour beaucoup d'enfants et d'adolescents un des loisirs les plus attractifs. Ce guide offre des conseils utiles afin de gérer ce nouvel outil de la vie familiale : comment mettre en garde face aux divers dangers, qu'ils soient entre autres violents ou compulsifs, comment faire face aux accros des jeux vidéos, quelle est la place des parents devant cet outil bien mieux maîtrisé actuellement par les enfants ?
Cote ASP.14 COP

Mes enfants sont accros aux jeux vidéo : guide des premiers secours à l'intention des parents déboussolés / OULLION J.-M. – Les Carnets de l'info, 2008, 191 p.
Des conseils, des exemples et des témoignages pour dédramatiser l'inquiétude des adultes face aux comportements excessifs des jeunes en matière de jeux vidéo. Décrit les signes révélateurs de comportements à risque et propose un panorama des jeux vidéo et jeux en réseau pour comprendre leur succès. Examine les principaux préjugés sur les effets des jeux vidéo et présente des cas d'addiction.
Cote ASP.14.04 OUL

Qui a peur des jeux vidéo ? / TISSERON S. – Albin Michel, 2008
Les jeux vidéo se sont plus que largement démocratisés ces dernières années. Les environnements sont de plus en plus sophistiqués, les histoires toujours plus captivantes, et leurs adeptes, seuls ou en réseau, y éprouvent des émotions inédites. C'est pourquoi la tentation est grande pour certains enfants de confondre ces mondes avec LE monde. On parle même d'addiction en oubliant les côtés positifs voire même éducatifs de ces jeux. L'auteur souhaite avant tout avec ce livre informer les parents. Il y décrit :
- les compétences développées par les jeux vidéo ;
- en quoi ils peuvent aider à supporter les tracas du quotidien ;
- les signes d'une potentielle addiction ;
- les conseils pour les décoller de l'écran ;
- comment prévenir les excès avant l'adolescence.

Sans en minimiser les effets, ce livre replace la passion pour les jeux vidéo dans un contexte éducatif et pédagogique et non médical.
Cote ASP.14 TIS

Télé et jeux vidéo : un bon dosage pour un bon usage / STORA M. ; DENY M. - Ed. Nathan, 2010, 95 p.
Les dangers des programmes TV pour bébés, la violence des images ; console de jeu ; décrypter les informations sur le Web... Un tour d'horizon complet des loisirs interactifs adaptés à l'âge de 1 à 12 ans, pour apprendre à bien gérer l'utilisation au quotidien par un enfant. Des réponses pour mieux comprendre les mondes virtuels et leur impact sur le développement de l'enfant. Des conseils pour poser des limites claires et éviter les excès, tout en partageant des moments complices de jeu. Bref, des réponses pratiques aux questions des parents, adaptées à chaque tranche d'âge : 1-3 ans, 3-6 ans et 6-10 ans.
Cote JEU.14 DEN

Zap l'écran, vive la vie : GSM, télé, ordi, comment les maîtriser ? / GILLY P. - Couleur Livres, 2008, 117 p.
Ce livre procure aux adultes quelques connaissances de base sur l'univers des écrans et relève les initiatives existantes pour s'éduquer aux médias et éduquer son esprit.
Cote JEU.14 GIL

Décode le monde : de l'influence des médias sur la santé – CREDIT ; CODES 06, 2006
Ce programme, articulé autour de 4 modules (la critique de l'image, la critique du débat, la critique de l'écrit, la création d'une affiche de prévention santé), est destiné à un public de jeunes âgés de 12 à 16 ans. L'objectif est d'aider les adolescents à développer une pensée critique par rapport aux medias afin d'adopter des comportements favorables à leur santé. Plusieurs supports sont proposés : un guide d´animation (composé d´une partie théorique, de fiches d´animation et d´une bibliographie); un DVD qui présente l´analyse d´une publicité et d´un débat; un CD-Rom qui regroupe les fiches d´animation des séances.
Cote CPS.14.05 ROE

L'Education aux médias. Un kit à l'intention des enseignants, des élèves, des parents et des professionnels – UNESCO, 2006 – 205 p.
Ce kit pédagogique propose une vision complète de l'éducation aux médias, englobant tous les médias, anciens et nouveaux. Le kit propose un prototype de programme d'éducation aux médias pour les enseignants du secondaire, mais son approche modulaire et ses concepts-clé s'adressent également aux adultes hors système scolaire (parents, professionnels des médias, décideurs). Le kit comprend des manuels à l'intention des enseignants, des élèves et des parents, ainsi qu'un manuel des relations éthiques avec les professionnels et un manuel de maîtrise de l'Internet. Il comprend également une section «FAQ : Foire Aux Questions» et un «Glossaire raisonné de l'éducation aux médias».
Cote JEU.14 UNE

Educaunet : programme d'éducation critique aux risques liés à l'usage d'Internet - Média Animation, 2002
Educaunet a pour objectif d'apprendre aux enfants et aux adolescents à naviguer en toute responsabilité sur Internet. C'est un programme d'éducation critique aux risques liés à l'usage de l'internet, qui fait le pari de former des jeunes autonomes, critiques et responsables. Il propose un ensemble d'outils éducatifs destinés à former les jeunes de 8 à 18 ans, à travers une vingtaine d'activités qui mettent en scène des situations rencontrées dans l'univers de l'internet. Les activités d'Educaunet se mènent en groupe autour d'une réflexion collective ou d'un jeu de société, mais aussi en réseau sur la Toile. Toutes permettent d'explorer et de mieux comprendre Internet, outil d'échanges, de création, de communication, d'information…
Cette valise contient tous les supports nécessaires pour mettre en œuvre le programme éducatif : - le coffret multimédia Educaunet ; - une vidéo de 5 mn (VHS) qui présente le programme ; - un conte "Cl@r@ au pays d'Internet" ; - plusieurs outils ludiques (jeux de plateau, jeux de cartes) : "Course sur la toile", "Cyberfamilles", "Têpatoa", "Dominonet", "Internet, on en parle", "E-mages surprises"
Cote ASP.14 MED

Kit « Vinz et Lou sur Internet » - Internet sans crainte, 2007
Le programme "Vinz et Lou sur Internet" a pour objectif de contribuer à l'éducation critique des 7-12 ans aux nouveaux médias. Sans langue de bois ni discours moralisateur, le programme emprunte un ton humoristique pour amener les jeunes à se poser les bonnes questions et à acquérir les bons réflexes dans leur usage d'Internet. Quels usages ? Pourquoi ? Comment ? Qu'est-ce qui est privé, qu'est-ce qui est public ? Internet dit-il toujours la vérité ? Que peut-on publier en ligne ? ... Les aventures de Vinz (12 ans) et de sa petite sœur Lou (6 ans) viennent illustrer les situations auxquelles sont confrontés les jeunes Internautes.
Le programme propose un ensemble d'outils disponibles sur Internet ou sous forme de kit, pour mettre en place facilement des ateliers interactifs de sensibilisation.
Le kit comprend :
- des cartes postales
- 1 mini Bande Dessinée
- 1 affiche
- 2 dépliants Vinz et Lou
- 1 dépliant CNIL
- 1 cd rom de Vinz et Lou avec tous les épisodes des dessins animés, les fiches pédagogiques et les "Défis" (petits jeux interactifs)

Cote ASP.14.04 TRA
http://www.internetsanscrainte.fr

VIDEO

Cyberdépendance chez l'adolescent : un entretien avec Michael Stora – CNASM, 2009 – (DVD, 41 mn)
Cette vidéo propose un entretien avec Michael Stora, psychanalyste et fondateur de l'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines. Le psychanalyste revient sur les grandes questions liées à la cyberdépendance : Pourquoi a-t-on peur des jeux vidéo ? Pourquoi les adolescents sont-ils fascinés par le virtuel ? Quelle est la différence entre jeu excessif et cyberdépendance ? Que peuvent faire les parents lorsqu'ils sont inquiets ? Comment utiliser le virtuel à des fins thérapeutiques ? A partir du célèbre jeu World of Warcraft, Michael Stora répond ainsi aux nombreuses interrogations que se posent parents et professionnels face à l'émergence des jeux vidéo dans la vie des adolescents.
Cote ASP.14.05 BOU

Enfants, ados, l'Internet sans danger : protéger ses enfants sur le net tout en s'amusant / Association E-Enfance ; Calysto – Association E-Enfance, 2007 – (DVD, 45 mn)
Destiné aux parents, ce DVD est construit comme une émission de télévision au cours de laquelle Valérie Payet lance des reportages qui répondent aux multiples questions que se posent les parents :
- que font mes enfants avec leur blog ?
- pourquoi sont-ils collés à l'ordinateur en rentrant de l'école ?
- à quoi jouent-ils sur leur mobile ?
- y a-t-il des risques ?

Le tout illustré par des témoignages de parents et d'adolescents qui montrent combien les premiers ignorent tout des pratiques des seconds. Des professionnels donnent également toute une série de conseils, comme installer le contrôle parental sur l'ordinateur mais aussi sur le téléphone mobile. A la fin, les parents peuvent vérifier au cours d'un quiz avec Yannick Noah et Hélène Ségara qu'ils sont devenus des "cyber-parents" avertis.
Cote ASP.14.05 EEN

Les Médias dans l'intimité de l'enfant : un nouveau défi / ALLARD C., PEREZ-OURGIAS A.M. - Anthéa, 2007 – (DVD, 40 mn)
L'univers multimédia se développe dans tous les domaines des loisirs habituels de l'enfant : TV, jeux vidéo, ordinateur, téléphone, ... Il propose de nouveaux modèles d'identification à l'enfant, de nouvelles pratiques nomades ou fixes. L'enfant est au risque d'une dérive psychopathologique. Au sein de cette mouvance, comment trouver quelques repères ensemble, parents et professionnels, afin qu'aux propres difficultés de l'enfant ne s'en surajoute pas une autre, celle du nouveau défi des multimédias.
Cote JEU.14 ALL

LIVRES JEUNESSE (DOCUMENTAIRES)

Internet, mes parents et moi / DUMESNIL A. ; BESSE C. - AUDIBERT, 2002, 45 p.
Annette Dumesnil, psychologue, propose dans ce petit livre une réflexion sur la pratique d'Internet par les enfants.
Cote JEU.14 DUM

Ados, comment on vous manipule / MAHLER V. - Albin Michel, 2004
Comment résister à tous les mécanismes bien étudiés pour "faire craquer" que ce soit les marques, l'industrie du tabac, Internet ou les sectes ? Viviane Mahler, journaliste spécialisée dans la presse pour les jeunes, propose dans cet ouvrage des clés pour mieux comprendre ces mécanismes de pouvoir, d'attraction ou d'influence.
Cote JEU.03 MAH

Mon ordi, Internet et moi ! / COLOMBAIN J., VAYSSIERES F. - Milan Jeunesse, 2007
Livre illustré et ludique qui a pour but de mettre les enfants en garde contre une utilisation abusive d'Internet et plus généralement de l'ordinateur. Aborde les contenus, les techniques de communication, les utilisations en famille, les jeux vidéo et les utilisations pratiques d'un ordinateur.
Cote ASP.01.04 COL

On ne vous dit pas tout ... médias, pub, politique ... : comment développer son esprit critique lorsqu'on est bombardé d'information ? / GODARD P. - De la Martinière Jeunesse, 2006
Un livre de réflexion sur la société d'aujourd'hui pour informer et susciter une prise de conscience face aux possibles dérives et mensonges auxquels les lecteurs peuvent être confrontés.
Cote JEU.14 GOD

LIVRES JEUNESSE (ROMANS)

Le Copain de Fred, accro aux jeux vidéo ! JOLY F. ; FRANEK C. - Hachette-Jeunesse, 2008, 43 p.
« Moi, c'est Fred. Fred Baramine. J'ai 8 ans, j'habite 7 rue Cénou. Le week-end dernier, j'ai proposé à mon meilleur copain Mouloud de faire une super partie de pique-nique-foot. Mais, bizarre, il a refusé ... Il faut dire qu'il avait un jeu vidéo vraiment génial, mais bon, c'était pas une raison de faire comme si j'existais plus ! »
Cote ASP.14.FJOL

Cybéra, la sorcière du Net / MOLLA J. ; DELVAUX C. - Ed. Lito, 2003, 77 p.
Depuis quelques mois, une bonne dizaine d'adolescents ont été enlevés dans toute la France. Le plus déroutant, c'est que ces disparitions ont eu lieu chez eux. On retrouve leur chaise vide, renversée devant l'ordinateur allumé, comme s'ils s'étaient purement et simplement volatilisés. Juliette est en 6e. Elle est amoureuse de Noé, un petit génie de l'informatique. C'est elle la prochaine sur la liste...
Cote ASP.14.F MOL

Génésis alpha / MICHAELS R. - Editions Milan, 2008, 253 p.
Dans ce roman évoluent des personnages pris dans l'univers des jeux vidéo en réseau. Mais c'est surtout un roman policier où l'on assiste au naufrage d'une famille, en apparence unie et sans problème. Josh et Max sont deux frères partageant tout. C'est en tout cas le sentiment de Josh, le plus jeune des deux, qui reste en contact avec son aîné par le biais de Genesis Alpha, un jeu vidéo. Un jour, Max est arrêté pour le meurtre d'une jeune fille. Impossible à croire, pour Josh. Et puis le doute s'installe, entretenu par la sœur de la victime qui va bousculer les certitudes de Josh. Dans sa tête, les questions vont se succéder. Un autre élément va compliquer encore un peu plus le sujet. Josh a joué le rôle de bébé-médicament pour son frère. Ils ont des cellules en commun... Mais qu'ont-ils encore de semblable ?
Cote ASP.14.F MIC

Interface / ANDERSON M.T. - Gallimard-Jeunesse, 2004, 274 p.
Imaginez un monde où on ne vivrait que pour consommer. Un monde pas si différent du nôtre, où les gens auraient, implanté dès leur plus jeune âge, une Interface. Un émetteur qui permettrait de se connecter en permanence sur un réseau proche de notre Internet actuel. Plus besoin de clavier, ni d'écran, ni même d'ordinateur. Ce serait au cœur de notre cerveau que résiderait l'Interface. Cet accès direct au monde pourrait nous permettre de suivre les informations en direct, de discuter en permanence avec nos amis les plus lointains… Mais il aurait aussi ses revers…
Cote ASP.14.F AND

J'arrête quand je veux ! / ANCION, N. - JOURDAN JEUNESSE, 2010, 223 p.
Théo est fan de jeux vidéo et passerait bien son temps devant son écran qu'il n'y avait pas l'école et les parents. Un jour, il découvre un jeu vidéo en ligne encore plus passionnant au point de tout oublier...
Cote ASP.14.F ANC

L'écran et la souris/ GIRARDET S. ; ROSADO P. - Hatier, 2006, 64 p.
Cinq fables mettant en scène un rat savant, un perroquet bavard ou un paresseux entraînent les petits lecteurs dans le monde magique d'Internet et leur apprennent à en déjouer les pièges.
Cote JEU.14 GIR

Lili se fait piéger sur Internet / SAINT-MARS, D. – Calligram, 2006 – 45 p.
Il y a un nouvel ordi chez Max et Lili et les parents n'ont pas encore installé le «contrôle parental»... Le temps de tomber dans des pièges et de faire quelques cyber-bêtises ! Ce livre de Max et Lili parle d'Internet, de cette toile d'araignée qui relie tous les ordinateurs, par des câbles ou des ondes. Pour s'informer, jouer, se parler, s'entraider avec une liberté nouvelle... C'est une révolution ! En poussant le bouton de cette fantastique machine, on fait entrer dans sa maison une bibliothèque infinie, des magasins, des jeux, des

films, des copains.., mais aussi la violence, les images choquantes, l'arnaque, les pédophiles. Et c'est dur de s'arrêter Alors les parents, restez branchés avec vos enfants !
Cote JEU.14.F SAI

Ludo adore les jeux vidéo / VALENTIN, S. ; HOUSSIN, L. - Jouvence, 2010 - 46 p.
Ludo vient de recevoir une console de jeux vidéo. Le bonheur ! Pour ses parents en revanche, c'est le cauchemar qui commence : Ludo passe son temps à jouer au point d'en oublier de manger...
Cote ASP.14.F VAL

Max est fou de jeux vidéo / SAINT MARS D. de – Calligram, 1992
Ce livre parle des jeux vidéo avec humour et vérité. Il peut inciter l'enfant à en parler, à comprendre qu'il ne faut pas en abuser, à chercher des solutions pour mieux gérer son temps.
Cote ASP.14.F SAI

No pasaran, le jeu / LEHMANN C. - Ecole des Loisirs , 1996, 233 p.
Durant un voyage scolaire à Londres, trois adolescents s'arrangent pour échapper aux visites prévues à Westminster Abbey. En effet, ils préfèrent satisfaire leur passion commune et décident d'aller acheter des jeux informatiques dernier cri dans une boutique spécialisée. Véritable caverne d'Ali Baba, ce magasin atypique assouvit largement la curiosité ludique des trois compères, mais le vieux vendeur vivement troublé par l'insigne militaire d'Andréas leur fait don d'un jeu extraordinaire qui va bouleverser la vie des trois garçons… Quel sera l'impact de ce jeu sur les trois héros ?
Cote ASP.14.F LEH

Plus vrai que nature / DAVID F. – Syros Jeunesse, 2006, 74 p.
Alice s'occupe d'un animal virtuel en le cachant à ses parents ; le principe étant le même que les Tamagotshis. Tout va bien jusqu'au jour où la famille doit partir en vacances à un endroit où il n'y a pas d'ordinateur...
Ce roman fonctionne sur le principe de l'identification d'autant plus aisément, que l'héroïne est une adolescente ordinaire qui n'est pas accro et utilise Internet avec méfiance. L'histoire est racontée du point de vue des parents qui ne comprenne pas la dépendance affective de leur fille. Le dialogue ne servant à rien, le père prendra des mesures radicales.
Cote ASP.14.F DAV

La Santé sans télé / CHERER S. - Ecole des Loisirs, 2004
Quand Mathilde découvre sur le trottoir une télévision, elle pense que son nouveau voisin ne sait pas où se trouve la déchetterie. Hé bien non, elle n'y est pas du tout puisque son voisin a bien l'intention de se passer définitivement de cet objet qui lui cause du mal. Naît alors l'envie pour Mathilde de récupérer le bien puis une nouvelle rencontre avec son curieux voisin finit par l'en dissuader totalement.
Cote ASP.14.F CHE

Vertige virtuel / ATANGANA L. - Rageot, 2009
Lycéen sans histoire, Julien s'ennuie et recourt avec son ami Florian aux jeux vidéo pour pimenter son quotidien. Un jour, ils découvrent sur Internet le « happy slapping » et décident de passer à l'acte pour s'amuser...
Cote ASP.14.F ATA

BANDES DESSINEES

@ccros de MSN (Tome 1 et 2) – Soleil Productions, 2006, 38 p.
Fréquenté en majorité par des ados à la pratique intensive, MSN s'est imposé, en quelques années, comme un nouveau moyen de communication très en phase avec l'esprit communautaire du Net.
Parmi ces ados, Ludo, l'intello, Norbert, le petit génie de l'informatique, Kévin, le looser, Sophie, la fashion victime et Djamila, la rebelle ! Ils se retrouvent, tous les soirs, après les cours et le week-end, sur MSN pour discuter des mecs, des filles, des devoirs et surtout… pour déconner !
Cote ASP.14.F LOL

Les Fondus du portable/ RICHEZ, CAZENOVE, SAIVE O. – Bamboo Ed., 2007
"Le portable, une drogue néfaste ? Attendez de goûter aux ondes positives dégagées par Les Fondus du portable ! Thierry, Karine et leurs amis, tous membres de l'association des Fondus, vous proposent des aventures sans fil et des conversations comiques dont vous n'êtes pas près de décrocher." Une caricature sympa des hommes et des femmes plus ou moins accros des téléphones portables.
Cote ASP.14.F RIC

Les Geeks : Volume 1, Un clavier azerty en vaut deux/ LABOUROT T. ; GANG – Soleil Productions, 2008, 37 p.
L'intérêt du scénario repose non pas sur la caricature, mais bien sur le fait qu'il n'est pas besoin de forcer la dose pour aboutir à des situations complètement décalée pour la majorité des humains… En plus cette BD ne fait pas que taper sur les Geeks, mais les présente souvent comme des victimes d'autres personnes ne comprenant rien à leur univers alors que eux, comprennent très bien le votre (c'est juste qu'ils ne veulent pas le montrer !). Coté dessin, le style moderne du trait est plaisant et change des autres séries à thèmes.
Cote ASP.14.F LAB

Insupportables / JOLY F. – Ed. Thierry Magnier, 2002, 61 p.
Avec humour et dérision, les auteurs de cet album brossent des scènes plus drôles les unes que les autres sur l'utilisation, souvent abusive, du portable, phénomène de société, mais qui souvent dérange et agace plus qu'il ne rend service.
Cote ASP.14.F JOL

Princesse Nävis / MORVAN ; BUCHET ; MUNUERA ; LEROLLE - Delcourt, 2009, 48 p.
Nävis en a assez de s'adonner inlassablement aux mêmes divertissements. Voilà que, faisant du rangement, elle découvre un jeu virtuel : Mediaworld©, dont le principe consiste à gérer une ville et à la faire évoluer au mieux. Nävis se prend bien sûr au jeu, préférant le virtuel où elle possède un grand pouvoir de décision, à la réalité matérialisée par son obéissance à Nsob.
Cote ASP.14.F MOR

Les Portables : ça nous rend fous !/ STOTT B. – Ed. Exley, 2006
Ce petit livre traite avec humour les usages parfois absurdes que l'on fait du portable et contient plein de situations de la vie quotidienne.
Cote ASP.14.F STO

La Tribu des Insu portables (Tome 1 et 2) / ARE - Ed. Vents d'Ouest, 2007
Ils sont cinq et totalement accros au téléphone portable ! Olivia, la mère, prend des cours du soir en cachette pour apprendre à bien taper ses textos. Stéphane, le père, passe tout son temps libre chez un de ses copains qui tient une boutique Easy Phone ! Leurs trois enfants Jenny, Matt, Léo et leur chat Mobile raffolent des appareils sans fil dernier cri.
Cote ASP.14.F ARE

Vinz et Lou sur Internet / FARGES V. ; LASAUSA J.M. ; DAB'S - M6 Ed., 2008, 40 p.
Vinz, 12 ans, en 5e, et Lou, 6 ans, en CP, sont frère et sœur. Vinz est trop fort à l'ordi (c'est lui qui l'dit), et son groupe préféré, c'est les Destroy Boys. Lou énerve beaucoup son frère (en posant les bonnes questions) et elle adôôôôre les Poilonours. Ensemble, ils apprennent à être des internautes un peu plus responsables face aux spams, aux messages et aux vidéos à caractère choquant, et autres mauvaises rencontres. Dans ces histoires, Vinz et Lou vous entraînent dans un tourbillon de situations cocasses toutes plus amusantes les unes que les autres.
Cote ASP.14.F FAR

Les Zappeurs - Vol. 1, Complètement accros !/ ERNST - Dupuis, 1994
Êtes-vous plutôt «Club Dorlotée», «Cuisine des moustiquaires», «Très bête Show», «Fort Braillard» ou «Patrick Poivrot d'Accord» ? De toute façon, quels que soient vos goûts en matière de TV, vous ne pourrez que vous esclaffer devant les mésaventures de cette petite famille scotchée à son écran et vivant au seul rythme de la grille des programmes.
Cote ASP.14.F ERN

Zapping generation. Tome 2 : Trop accro ! - Dupuis, 2007
Ils vivent avec Internet. La télé, jonglent avec les mobiles, testent les hi-tech, bricolent en informatique, connaissent tout du plasma ou du palm, sont accros aux blogs, pc, psp, ipod, dvd, webcams et ne zappent jamais une occasion de se planter, autant de gags qui font la Zapping Generation.
Cote ASP.14.F ERN

Les CyberAventures d'Alex & Alex - Réseau Education-Médias (Canada), 2003
Dans ce module interactif, les élèves sont invités à se balader avec Alexandre et Alexandra sur 12 sites fictifs afin d'évaluer leurs habiletés à naviguer en toute sécurité.
Un CyberQuiz de 20 questions complète ce module et permet aux jeunes de pousser un peu plus loin leur réflexion sur les diverses situations et problématiques rencontrées pendant leur navigation.
Les CyberAventures *d'Alex & Alex* est accompagné d'un guide à l'intention des enseignants qui leur fournit des documents d'information et des activités pédagogiques pour les élèves. On y aborde différents enjeux reliés à Internet : le marketing, la protection de la vie privée, la navigation sécuritaire et responsable ainsi que l'authentification de l'information en ligne.
http://www.media-awareness.ca/francais/jeux/alex_alex/

Décode le web – MSN France, Association e-enfance
Site ludique pour mettre en garde les adolescents sur les dangers sur Internet et leur donner les clés pour se protéger. Des exemples présentent sous des angles plus ou moins caricaturaux les quelques personnages louches qui hantent le Web. Objectif ? Mettre en scène les menteurs, escrocs, harceleurs, hackers et spammeurs, pour présenter de façon très concrète leurs modes opératoires et aider ainsi les jeunes à éviter les pièges.
http://www.decodeleweb.com

2025 Exmachina – Tralalère, CNIL, 02/2010
Ce Serious Game a pour objectif d'amener les 12-17 ans à porter un regard critique sur leurs usages d'Internet fixe et mobile, à travers une démarche ludique. Au fil des différents épisodes des jeux, leurs usages des réseaux sociaux, d'internet mobile, des blogs, de la recherche d'information ou du chat sont passés au peigne fin… Il aborde l'ensemble des usages des jeunes sur Internet en posant les questions de la responsabilité et de l'impact de leurs actions sur le web ; de la dimension temporelle du web ; du rapport entre vie privée et vie publique ; de la responsabilité individuelle et collective.
Le jeu est destiné à la fois à un usage grand public et à un usage scolaire et comprend des boites à outils permettant d'aller plus loin dans l'apprentissage.
http://www.2025exmachina.net/

Jouer sans se faire jouer : la première aventure des trois cybercochons dans le cyberespace – Réseau Education-Médias (Canada), 2009
Une série de jeux interactifs conçus pour les jeunes : « Jouer sans se faire jouer » (pour les 8-10 ans) convie les joueurs à en apprendre davantage sur le marketing en ligne, la protection de la vie privée et les rencontres avec des étrangers ; « Qui dit vrai ? » (9-11 ans) pour mesurer l'importance de vérifier l'information trouvée en ligne et la nécessité de respecter la nétiquette Un guide à l'intention des enseignants explique le jeu, offre des informations complémentaires, propose des activités et fournit des feuilles d'exercice à utiliser en classe.
http://www.media-awareness.ca

Netcity – Action innocence (Suisse), 03/2010
Net City, un site de « serious games » s'adressant aux 9 à 12 ans pour leur apprendre à se protéger sur Internet. Après avoir créé son avatar, l'enfant sera invité à faire plusieurs petits jeux concernant divers aspects de la sécurité sur le Net (spams, virus, auteurs inconnus, données personnelles, contenus choquants, photos, harcèlement, insultes, informations sur la Toile, blogues, …)
http://www.netcity.org/

Vinz et Lou sur Internet – Tralalère, 2006
Le programme « Vinz et Lou sur Internet » invite les enfants en cours d'autonomisation dans leur usage d'Internet à réfléchir avant de cliquer sur leurs souris, et à acquérir les bons réflexes.
Le programme, qui s'adresse à la fois au grand public et au monde de l'éducation propose: 15 dessins animés de format court (2 minutes), qui servent de « déclencheur de prise de conscience » auprès des enfants ; Les défis de Vinz et Lou : des activités interactives pour aller plus loin ; des fiches pédagogiques proposant des pistes d'exploitation en classe ou en EPN ; la bande dessinée « Vinz et Lou sur Internet ».
http://www.vinzetlou.net

AFFICHES / DEPLIANTS / BROCHURES

« Au secours : mes enfants jouent aux jeux vidéo ! » … et mes parents n'y comprennent rien – Swissgamers (Suisse), 2008
Cette brochure a pour but de donner quelques pistes dans l'univers peut-être inconnu ou en tous les cas méconnu du jeu vidéo, d'entamer un dialogue entre adultes et enfants, aussi bien pour les parents que les éducateurs et pédagogues. Elle pourra également aider les parents à fixer des limites en connaissance de cause.
http://www.swissgamers.net

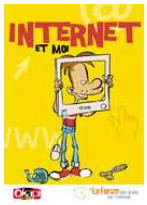
Cyberaddiction - SFA-ISPA (Suisse) 2008
L'internet est incontestablement un outil aussi utile que divertissant. Cependant il devient toujours plus évident que certaines formes d'utilisation peuvent se révéler problématiques, et même conduire à l'addiction.
http://www.sfa-ispa.ch

Guide à l'usage des parents et des enseignants - Action innocence
Ce guide, disponible uniquement en téléchargement (édition papier à paraître) est destiné aux adultes. Composé de 13 fiches pratiques, il a pour but de répondre aux questions que les parents et les enseignants se posent et de leur apporter des conseils pour qu'ils puissent accompagner les enfants dans la découverte du monde virtuel.
http://www.actioninnocence.org/france

Guide Netcode : pour responsabiliser les adolescents sur le Net – Action innocence
Le Netcode définit les règles à respecter pour surfer en toute responsabilité, prudence et citoyenneté. Harcèlement, humiliation, pornographie, mauvaises rencontres, protection de son image et respect de celle des autres... autant de sujets abordés pour que les adolescents profitent pleinement des nouvelles technologies sans danger. Le Netcode invite les adolescents à se poser les bonnes questions, à développer leur sens critique et leur rappelle que sur le Net, ils ont des droits et des devoirs.
http://www.actioninnocence.org

8 conseils pour mieux protéger ses enfants sur Internet – Ministère de l'Education Nationale, 2008 – 4 p.

Plaquette, distribuée à l'ensemble des élèves de classe primaire, à la rentrée 2008.
http://www.travail.gouv.fr/actualite-presse/communiques/IMG/pdf/8_conseils_pour_proteger_vos_enfants_sur_Internet.pdf



Internet et moi – Le Forum des droits sur l'Internet, Okapi 100% ado, 2007 – 16 p.
Le guide pratique « Internet et moi » a été réalisé par le Forum des droits sur l'Internet et Okapi avec le soutien du Collectif Interassociatif Enfance et Media (CIEM), de la Délégation Interministérielle à la Famille et de Microsoft.
Le guide délivre une foule de conseils sur les principaux usages que font les ados de l'Internet et propose un quiz en 10 questions.
www.foruminternet.org/telechargement/documents/guide_internetetmoi20070425.pdf

L'Internet sans embrouilles – Calysto, Science et Vie Junior, 2006 – 24 p.
Ce guide a pour objectif d'apporter astuces et conseils pratiques aux collégiens et à leurs parents afin d'apprendre à surfer en famille, de manière prudente et réfléchie. Produit à l'issue de rencontres dans le cadre du Tour de France des Collèges, le guide entend couvrir l'ensemble des sujets concernant directement les enfants et Internet : « bloguer n'est pas jouer, Chat, messagerie instantanée, etc.».
http://www.unaf.fr/article.php3?id_article=3142#

Les Jeunes et les écrans - La lettre de l'ISPA aux parents, 2009, n°8
De nombreux parents se sentent démunis face à ces nouveaux outils qu'ils utilisent de manière différente que les jeunes. Ils ont parfois le sentiment d'être dépassés par les situations et les problèmes auxquels leurs enfants sont confrontés face aux écrans. Explications, conseils et suggestions sont proposés aux parents dans ce fascicule.
http://www.sfa-ispa.ch/fr/materiel-dinformation/materiel-pedagogique/parents/

P@rents ! La parentalité à l'heure du numérique : les outils à destination des parents – UNAF, 2006 – 12 p.
Simple et informatif, ce guide parental aborde les grands principes de l'éducation et de la civilité dans l'environnement cybermédiatique à travers 7 thèmes principaux, et propose une série de conseils et de solutions pour guider vos actions au quotidien.
http://www.unaf.fr/spip.php?action=dw2_out&id=544

Les Règles du jeu … information et prévention sur l'usage des jeux vidéo à la maison – ACLEEA, CRJE, 2010
Document informant les parents sur les dangers potentiels d'une utilisation excessive des jeux vidéo et en particulier des jeux MMORPG (jeux de rôle massivement multijoueurs en ligne). Les réalisateurs de cette brochure ont tenté de répondre aux questions que l'on se pose le plus souvent : est-ce qu'il existe une dépendance aux jeux vidéo ? Les jeux vidéo peuvent-ils rendre violents ?.
http://www.crje.fr/guide_jeu_video_crje.pdf

La Sécurité sur Internet : si on en parlait en famille ? : Petit guide à l'usage des parents - TRALALERE
Destinée aux parents, cette brochure rassemble quelques messages clés à discuter et transmettre avec leurs enfants pour les aider à adopter une attitude critique et responsable devant l'écran d'ordinateur.
http://www.internetsanscrainte.fr/pdf/docs/Brochure_parents_UNAF.pdf

Surfer, jouer, chatter …en parler avec les enfants et les adolescent-e-s - SFA-ISPA, 2009

Une brochure d'informations et conseils destinés aux parents pour les aider à prévenir un usage excessif d'Internet.
http://www.sfa-ispa.ch/fr/materiel-dinformation/materiel-pedagogique/parents/

Votre enfant et le téléphone mobile : guide à l'usage des parents - AFOM, Ed. Autrement, 2007
L'objectif de ce guide est d'apporter aux parents un éclairage et des conseils pratiques pour que leur enfant utilise son téléphone mobile avec responsabilité et sécurité.
http://www.afom.fr/guideparents/Guide_Enfance_20051004.pdf

A D R E S S E S U T I L E S

- **Sur le jeu vidéo et Internet**

http://www.actioninnocence.org

Action innocence est une ONG à but non lucratif ayant pour objectifs d'informer et sensibiliser le public, les parents et les enfants des dangers liés à Internet ; de promouvoir une pratique sécurisée et responsable d'Internet ; de lutter contre la pédocriminalité sur Internet.

www.cestplusnet.fr

Conçu par Microsoft, le programme « C'est plus net » est un didacticiel qui propose aux parents, sous une forme interactive et ludique, un parcours de formation de quelques minutes articulé autour de trois modules : Surfer sur Internet, Communiquer, Jouer en ligne.

http://www.crje.fr

Le site du Centre de Référencement sur le Jeu Excessif spécialisé sur les problématiques d'addictologie liées au jeu.

http://www.e-enfance.org

Site de l'association E-enfance, dont l'objectif est de permettre aux enfants et adolescents de se servir des nouvelles technologies de communication (Internet, téléphone mobile, jeux en réseau) avec un maximum de sécurité.

http://www.internetsanscrainte.fr

Ce programme national s'inscrit dans le projet européen Safer Internet Plus qui regroupe 27 pays de l'Union européenne. Il a pour vocation de : sensibiliser les jeunes aux risques et usages d'Internet, leur apprendre à se poser les bonnes questions et développer les bons réflexes ; sensibiliser et informer leurs parents et enseignants afin qu'ils puissent les accompagner ; donner aux animateurs et enseignants des outils pratiques pour créer facilement des ateliers de sensibilisation auprès des jeunes dont ils ont la charge

http://www.jeuxvideoinfoparents.fr

Sous la tutelle du secrétariat d'Etat à l'Economie numérique, un site destiné aux parents pour leur permettre de trouver toute l'information sur les jeux vidéo et des conseils pour bien choisir son jeu sur console, ordinateur ou mobile.

http://www.omnsh.org

On trouvera sur le site de l'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines des articles de fonds sur divers aspects du jeu vidéo.

http://www.pedagojeux.fr

Site d'information et de sensibilisation sur le jeu vidéo destiné à sensibiliser le grand public sur les enjeux de la protection de l'enfance et sur le bon usage des jeux vidéo ; fournir aux parents et aux éducateurs une approche pédagogique autour des problématiques soulevées par le jeu vidéo.

- **Sur l'éducation aux médias**

http://www.apte.asso.fr

Site de l'association APTE (Audiovisuel pour tous dans l'éducation) dont l'objectif est de permettre au plus grand nombre d'avoir un regard critique sur les images et les médias.

http://www.cemea.asso.fr/multimedia/enfants-medias

Site sur les enfants, les écrans et les médias des CEMEA.

www.clemi.org

Site du Centre de Liaison de l'Enseignement et des Médias d'Information, chargé de concevoir des programmes d'éducation aux médias.

www.collectifciem.org

Site du Collectif Interassociatif Enfance et Médias.

http://www.media.famille.gouv.fr

Site institutionnel du Ministère du travail, des relations sociales, de la famille et de la solidarité en partenariat avec la Délégation interministérielle à la famille et le Conseil Supérieur de l'Audiovisuel.

http://www.frequence-ecoles.org

L'association Fréquence écoles s'engage à favoriser une attitude critique des jeunes face aux médias.

www.grrem.org

Site du GRREM (Groupe de Recherche sur la relation enfants-média), lieu d'échanges et de débats entre chercheurs, professionnels des médias, enseignants, éducateurs, …

www.education-medias.ca

Site du Réseau Education-Médias, organisme canadien de ressources en éducation aux medias et à Internet.

www.observatoire-medias.info

Site de l'Observatoire français des médias.

www.reseau-crem.qc.ca

Site du CREM, Centre de ressources en éducation aux médias (Canada). Offre aux enseignants, aux élèves et au grand public des outils permettant d'exploiter de manière critique tous les genres de productions diffusées par les médias.

L E C E N T R E D E R E S S O U R C E S

Le Pôle Prévention des Addictions (EPICéA) du Département du Nord, a pour missions principales la diffusion de l'information et la mise à disposition de ressources documentaires sur les conduites addictives. Le centre de ressources documentaires dispose d'un fonds documentaire spécialisé composé d'ouvrages, de rapports, d'études, de revues et de matériels pédagogiques (vidéo, DVD, jeux, Cd-rom,…).

Il propose également l'emprunt de malles thématiques constituées d'un large éventail de documents (ouvrages, supports multimédia, jeux, kits, brochures, …) destinés aussi bien à un public d'adultes qu'à des jeunes. Ces malles peuvent constituer un soutien pour la mise en place d'une sensibilisation, d'une animation, ou d'un travail approfondi sur la thématique. Cinq malles ont d'ores et déjà été élaborées :

- « Prévention des conduites addictives» (enfants/ados)
- « Prévention des conduites addictives» (jeunes/adultes)
- « Prévention du tabagisme»
- « Usages du multimédia»
- « Développement des compétences psycho-sociales»

Nous distribuons aussi des brochures et des affiches concernant la prévention des addictions, la quantité variant selon les stocks disponibles.

Pour découvrir nos activités :
Site Internet : www.epicea.cg59.fr

Pour vous accueillir :
(du lundi au vendredi de 14 h à 17h30 et le matin sur rendez-vous)
EPICéA - Les Caryatides (1er étage)
24, Boulevard Carnot - LILLE

Pour nous contacter :
Accueil Documentation : 03 59 73 81 97 ou 98 ou 99
Fax : 03 59 73 82 02
E-mail : epicea@cg59.fr